# WARUMONO 2
# 説明書

JAPANESE

CONTENTS


ストーリー …… P.2
01. セット内容…… P.3
02. ゲームの流れ…… P.4
03. ゲームの準備 …… P.5
04. ゲームボードの説明 …… P.6
05. シナリオの指示説明…… P.8
06. ゲームの進め方…… P.9
07. 自分のターンでできること…… P.10
08. 勝者となるために…… P.12

その日、暗躍する犯罪組織の莫大な裏金が奪われた。
組織の金に手を出したのはそこに所属するマフィアたち。莫大な現金を握った彼らは組織の目を欺くため別々のルートでの逃亡を画策し、それぞれのトランクに現金を分けた――はずだった。

裏切りから生まれた繋がりは長くは続かなかった。
「所詮お互い義理はねぇ！」
欲深いマフィアの一人が大金の独占を目論んだのをきっかけに、彼らの共謀関係はあっけなく崩壊する。そしてそれはやがて壮絶な争奪戦へと発展したのだった。

人数分のトランクのうち、本物の現金が入っているのはひとつだけ。
残りは贋札。しかもそれらには組織に通じる発信機が仕込まれているらしい。
さらには、逃亡者の中に組織の壊滅を目論む潜入捜査官が潜んでいるとの情報まで飛び交いだす。

疑惑と陰謀が渦巻く中、彼らは街に放たれた。
果たして現金を持って高飛びできるか？
それとも逮捕されて臭い飯を食うか？
あるいは連れ戻されて組織の掟に裁かれるのか？

逃亡劇が始まる――！

## 01. セット内容

- ゲームボード 1枚
- コマ 4個
- IDカード 4枚
- コンテンツカード 4枚（現金1枚・贋金3枚）
- キャスティングカード 6枚（マフィア5枚・潜入捜査官1枚）
- パスポート 4枚
- 航空券 4枚
- 乗船券 4枚
- 暗黒街カード 13枚
- バリケード 2個
- サイコロ 1個
- シナリオ 21枚（7種×3カ国語）
- オリジナルシナリオ用紙 3枚
- カウンター 1個
- 取扱説明書（本誌）1冊

ゲームボード

IDカード

コマ　サイコロ

バリケード

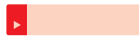
キャスティングカード　マフィア　潜入捜査官

乗船券

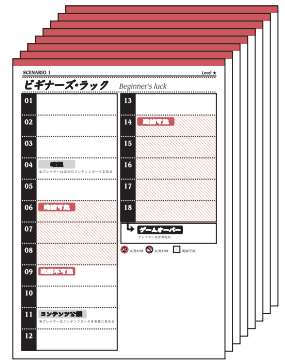
航空券

コンテンツカード　現金　贋金

パスポート


カウンター

暗黒街カード



シナリオ

## 02. ゲームの流れ

◆ゲームの目的

ゲーム開始時に配られるキャスティングカードで、プレイヤーは逃走中のマフィア、またはマフィアの一味に扮している潜入捜査官となります。それぞれの最終目的を達成したプレイヤーが勝者となります。

マフィアの場合

勝利条件:
**現金のコンテンツカードを持って国外逃亡に成功する**

ゲームの流れ

- マフィアのアジト（スタート）
- 偽造屋（パスポートを受け取る）
- 手配師（航空券or乗船券を受け取る）
- 空港or港（航空券・乗船券を使う）
- 国外逃亡（本物の現金を持って高飛び）

*国外逃亡成功「オレの勝ちさ!」*

潜入捜査官の場合

勝利条件:
**現金のコンテンツカードを持っているマフィアを逮捕する**

ゲームの流れ

- マフィアのアジト（スタート）
- 仲間を装い本物の現金を持っているマフィアを捜査
- 限られた時間内で逮捕
- マフィアが本物の現金を持っていれば逮捕成功（ゲームセット）

*「芋づる式に組織を壊滅させてやる」*

※一人を残して他のプレイヤーが全て脱落した場合は残ったプレイヤーが勝利者となります。

※誰もが目的を果たせずにシナリオのエンディングを迎えた場合、残されたプレイヤーはシナリオに記された運命に委ねられます。

◆シナリオがゲームの流れを左右する

このゲームはシナリオのストーリーに従ってボード上で逃亡劇が繰り広げられます。
それぞれのシナリオの指示と時間の制約によって、ボード上のコマが様々なドラマを展開し、ドラマチックでスリリングな逃亡劇をいくつも楽しむことができます。

## 03. ゲームの準備

JPN

1) 自分のコマを決め、コマと同色のIDカードを持ちます。

2) 各プレイヤーはサイコロをふり、一番大きい数を出した人がスタートプレイヤーになります。

3) スタートプレイヤーは、ゲームで使用するシナリオを選び、シナリオのスタート位置にカウンターを置きます。

4) キャスティングカードをよくきり、伏せたまま各プレイヤーに1枚ずつ配ります。（マフィア5枚・潜入捜査官1枚を混ぜて配ってください。プレイヤーの中に潜入捜査官がいるかいないかわからないように、残ったキャスティングカードも伏せて置いてください）

5) コンテンツカードをよくきり、各プレイヤーに1枚ずつ配ります。（必ず「現金」を入れてください）

6) 暗黒街カードをよくきり、伏せたままボードの脇に置きます。

7) パスポート、航空券、乗船券はボードの脇に置きます。

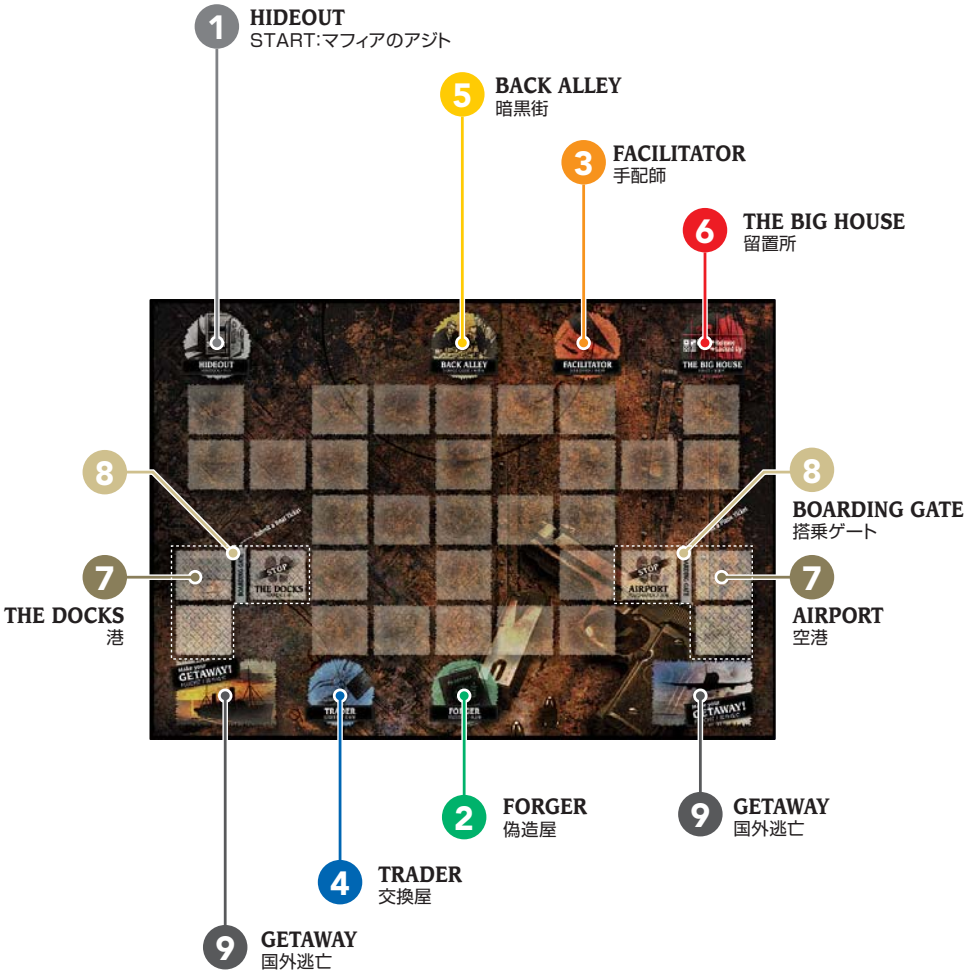
8) 全員のコマをマフィアのアジトに置きます。

9) 各プレイヤーは他の人に見られないように、自分のキャスティングカードとコンテンツカードを見ます。（ゲーム中、プレイヤーはいつでも自分のキャスティングカードを見ることができますが、コンテンツカードを見るには、自分のターンで「コンテンツカードを見る」を選択する必要があります）

10) スタートプレイヤーからゲームスタートとなります。

▲ IDカードは各自のコマの色を確認するために使います

JPN



### 1 HIDEOUT START:マフィアのアジト

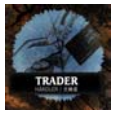
・ゲームスタートのマス。逃亡劇はここから始まる。

### 2 FORGER 偽造屋

・国外逃亡の第一歩。
・まずここに立ち寄りパスポートを手に入れなければならない。

### 3 FACILITATOR 手配師

・パスポートを持っていれば、国外逃亡に必要なチケット（航空券or乗船券）を受け取れる。
・プレイヤーが一度に持てるチケットは、航空券か乗船券のいずれか一枚のみ。
・一度チケットを使ったら再度ここに立ち寄り、チケットを入手し直さなければならない。



### 4 TRADER 交換屋

・国外逃亡ルートを変更したい時に、航空券と乗船券を交換できる。

### 5 BACK ALLEY 暗黒街

・暗黒街カードの山札から一番上のカードを引いて全プレイヤーに公開し、そのカードの指示に従う。
・相手の情報を入手し、逃亡劇を有利に運ぶカードが揃っているので、どんでん返しのキッカケにもなるが、ごく稀に自分が窮地に追い込まれることもある。

### 6 THE BIG HOUSE 留置所

・暗黒街カードもしくはシナリオの指示で連行されることがある。留置されたプレイヤーは、サイコロの目が1～4ならば釈放され、サイコロの出目の数だけ移動できる。5か6の場合は留置されたままとなり移動できない。
・潜入捜査官は自らのキャスティングカードを公開して身分を明かせば、留置所に連行されずその場に留まれる。（身分を隠している間は敢えて連行されることもできるが、身分が明かされている時は留置所マスへ移動することはできない）

### 7 AIRPORT / THE DOCKS 空港・港

・国外逃亡を実行する手段は飛行機と船がある。空港・港に入ったら、出国審査のため、1マス目で必ず止まらなくてはならない。誰でも空港・港に入ることはできるが、搭乗ゲートの先に進むには次のターン以降、航空券・乗船券を使って進まなければならない。
・空港・港のエリア内であれば何回でも行き来できるが、一度国外逃亡マスに行ったプレイヤーは、マフィア・潜入捜査官を問わず、戻ってくることはできない。
・シナリオの展開次第で、バリケードが置かれ封鎖される場合がある。

### 8 BOARDING GATE 搭乗ゲート

・このゲートを通るには航空券・乗船券を使って通らなければならない。
（使った航空券・乗船券は元の山に戻す）
・潜入捜査官は自らのキャスティングカードを公開して身分を明かせば、航空券・乗船券がなくても空港・港に立ち入り、その先にも進むことができる。

### 9 GETAWAY 国外逃亡

・高飛び成功を宣言しコンテンツカードを公開する。マフィアが本物の現金を持っていればそのプレイヤーの勝ち。
・贋金の場合はゲームから脱落する。
・潜入捜査官がマフィアを逮捕せず、国外逃亡マスに行ってしまった場合は脱落となる。

## 05. シナリオの指示説明

**確認** 全プレイヤーは自分のコンテンツカードを見ることができる。

**追手** 全プレイヤーは自分のコンテンツカードを確認。
指定された発信機が仕込まれている贋金カードを持ったプレイヤーは組織の追手に捕まり、コンテンツカードを公開してゲームから脱落となる。

Tracking Device (発信機)01～03 ▶

**封鎖** 空港・港の出入口にバリケードを置き、以後空港（港）は封鎖され、プレイヤーは立ち入れなくなる。
封鎖されたときに、空港（港）にいるプレイヤーは強制的に留置所に移動させられる。

◀バリケードを置いて
空港（港）を封鎖します。

**封鎖解除** 空港・港の出入口にあるバリケードを取り除く。以後空港（港）に移動することができるようになる。

**連行** 指定されたプレイヤーは留置所に強制的に連行される。
潜入捜査官は自らのキャスティングカードを公開して身分を明かせば、留置所に連行されずその場に留まれる。
（身分を隠している間は敢えて連行されることもできるが、身分が明かされている時は留置所マスへ移動することはできない）

**内通** 潜入捜査官は他のプレイヤー1人のコンテンツカードを見ることができる。

**コンテンツ公開** コンテンツカードを公開しなければならない。

**キャスティング公開** キャスティングカードを公開しなければならない。

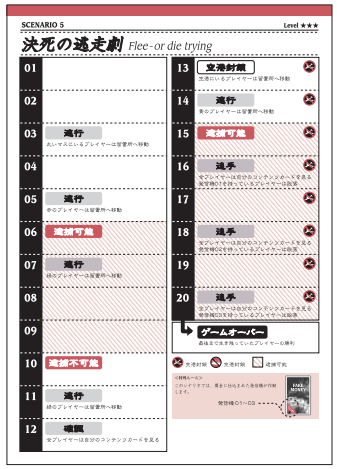
**逮捕可能** 逮捕可能な期間中のみ、潜入捜査官は現金を持ったマフィアを逮捕することができる。

**逮捕不可** これ以降は逮捕できなくなる。

**ゲームオーバー** ここにカウンターが移動した時点でゲームは終了する。
全プレイヤーはキャスティングカードを公開する。
シナリオに従い、勝敗の判定を行う。

※シナリオの中には変化のあるゲームを更に楽しんでいただくために、特殊ルールを用いてゲームを進めていくシナリオが用意されています。

※特殊ルールのシナリオについてはそのシナリオのルールに則ってゲームを進行させてください。



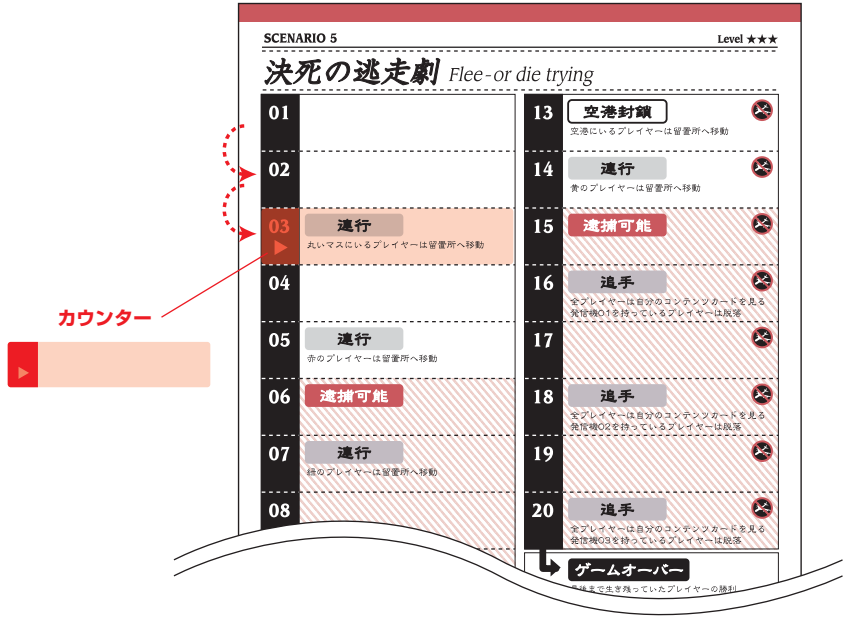



1) ゲームはスタートプレイヤーから時計周りにターン（手番）が進んでいきます。

2) ターンが一巡したら、スタートプレイヤーは自分のターンの直前に、シナリオ上のカウンターを一つ先に進めます。

3) シナリオに指示があればその指示に従います。

4) シナリオの指示実行のタイミングは、最後のプレイヤーとスタートプレイヤーのターンの間になります。
（最初から指示がある場合は、その指示に従ってからスタートします）



**自分のターンになったらサイコロを振り、出た目の数だけ「移動」します。この時、移動ルート上に他のプレーヤーが居る場合は「コンテンツカードのすり替え」を行うことができます。**
**また、サイコロを振る権利を放棄して「自分のコンテンツカードを見る」アクションを取ることも可能です。**

**●自分のターンにできるアクション**

① 移動
② 移動 + コンテンツカードのすり替え
③ 自分のコンテンツカードを見る

◀「移動」と「コンテンツカードを見る」を同時に行う事はできません。

**●潜入捜査官の場合はこれに「マフィアを逮捕」するアクションが加わります。**

④ マフィアを逮捕
⑤ 移動 + マフィアを逮捕

◀「コンテンツカードのすり替え」と「マフィアを逮捕」を同時に行う事はできません。
また、「コンテンツカードを見る」と「マフィアを逮捕」を同時に行う事もできません。

---

**移動**

・サイコロを振り、出目の数だけ進みます。1回の移動中、同じマスに戻ったり、2回以上同じマスを通ることはできません。イベントマスに入ったら、数が余っても止まらなければなりません。

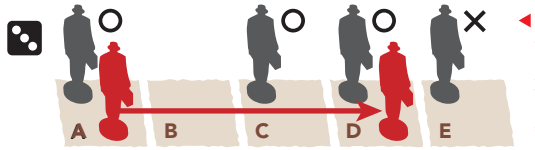
・イベントマスに移動すると以下のイベントが発生します。

| イベントマス | | 発生するイベント |
|---|---|---|
| | 偽造屋 | パスポートを受け取ることができます。<br>（パスポートは1枚しか所持できません） |
| | 手配師 | パスポートを持っていれば、チケット（航空券or乗船券）を受け取れます。この時受け取るチケットは自分で選択できます。<br>（チケットは一度に1枚しか所持できません） |
| | 交換屋 | 航空券⇔乗船券のチケット交換を行えます。 |
| | 暗黒街 | 暗黒街カードの山札から1番上のカードを引いて全プレイヤーに公開し、そのカードの指示に従います。 |
| | 国外逃亡 | このマスから国外逃亡を決行します。<br>プレイヤーはキャスティングカードとコンテンツカードを公開し、国外逃亡者がマフィアで中身が現金だった場合は勝利（ゲームセット）。中身が贋金だった場合はそのプレイヤーは脱落し、残されたプレイヤーでゲームを続行します。 |

---

**コンテンツカードのすり替え**

・移動した際に、移動ルート上にいる他のプレイヤーとコンテンツカードをすり替えることができます。




◀赤プレイヤーが3を出して
A→Dへコマの移動をした場合：

A、C、Dのマスにいるプレイヤーの誰か1人とすり替え可能。
Eのマスにいるプレイヤーとのすり替えは不可能です。

・すり替えは他のプレイヤーにわからないように、カードを隠して行います。その際、**すり替えたフリだけでもかまいません。**そのため、すり替えたか否かわかるのは、すり替えた本人だけになります。

・移動して止まったマスでイベントがある場合、すり替えを行った後そのマスの指示に従います。

・1ターンですり替えをできるのは1回のみです。（ただし、すり替え後移動して暗黒街に止まり、暗黒街カードで「スリ」が出た場合のみ、1ターン内で2回目のすり替えが可能となります）

・相手プレイヤーが丸いイベントマスにいる時はすり替えは出来ません。

◀アジト/偽造屋/手配師/交換屋/暗黒街/留置所 のマスではすり替えできません。

※暗黒街カードの中にコンテンツカードの「交換」を行うカードがあります。「交換」の場合は、全プレイヤーが見ているところで、カードを伏せながら交換しなければなりません。
※脱落したプレイヤーとはすり替え·交換はできません。

---

**自分のコンテンツカードを見る**

・プレイヤーは、自分のターンでコンテンツカードを見ることを選択したときのみ、自分のコンテンツカードを見ることができます。

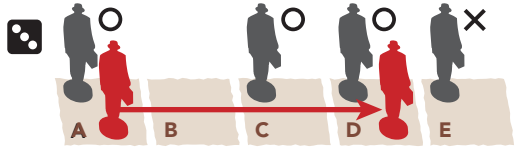
・コンテンツカードを見ることを選択したターンでは、移動·すり替えはできません。

---

**マフィアを逮捕**

・潜入捜査官は、シナリオで逮捕可能な期間中であれば、マフィアを逮捕することができます。逮捕は移動ルート上にいる他プレイヤーに対して行うことができます。

シナリオで赤く塗られた期間▶のみ逮捕が可能になります。




▲赤プレイヤーが3を出してA→Dへコマの移動をした場合：
A、C、Dのマスにいるプレイヤーのひとりを逮捕可能。
Eのマスにいるプレイヤーは逮捕できません。

・潜入捜査官はキャスティングカードを公開して自らの身分を全員に明かし、逮捕したマフィアのコンテンツカードを公開させます。（潜入捜査官のコンテンツカードは伏せたままにします）

・逮捕されたマフィアが現金を持っている場合、潜入捜査官の勝利となり、ゲームは終了です。
現金を持っていない場合、潜入捜査官はゲームから脱落となり、残ったマフィアだけでゲームを続行します。ゲーム再開にあたり、誤って逮捕されたマフィアは公開されたコンテンツカードを捨て、潜入捜査官が持っていたコンテンツカードを持ちます。

・移動して逮捕する場合、止まったマスの指示には従いません。

・潜入捜査官が逮捕できるチャンスは1回のみです。

# 08. 勝者となるために

## ◆マフィアの心得

・握ったトランクに現金があることがわかったら、絶対他の奴らに気づかれないように用心しろ。現金握ってニヤニヤするようではマフィア失格だ。

・現金を掴んだ途端に高飛びにかかるな。露骨な行動はすぐに怪しまれて周りの奴らに囲まれるぞ。

・贋金という貧乏くじを引いた時は、現金を握っている奴を嗅ぎ出せ。挙動の怪しい奴はいないか?やたらと他の奴と接触する奴はおまえと同じ貧乏くじ組かデカだ。仲間を避けている奴が本命だ。

・時にはハッタリも必要だ。現金がなくても空港に行ってみろ。金のない連中やデカは一斉に近づいてくるはずだ。追って来ない奴は怪しいぞ。

## ◆潜入捜査官の心得

・潜入捜査はマフィアになりきることが肝要だ。彼らは常に猜疑心を持っている。正体を隠すためには常にマフィア達と接近し、同じ行動をとることが必要だ。

・潜入捜査の基本は情報収集力と洞察力。できるだけ多くの容疑者と接触して、現金の持ち主を絞り込め。
持ち主を特定したら即逮捕･･･といきたいところだが逮捕可能な期間も限られている。シナリオを吟味しつつアクションを起こすタイミングを見極めろ。誤認逮捕は命取りだが、時には思い切って逮捕に踏み切る勇気も必要だ。

・潜入捜査の目的はあくまでもマフィア一人の逮捕を糸口にした組織の壊滅だ。自分が現金を持つことになった場合は容疑者に現金をつかませて現行犯逮捕せよ。
目的達成のためには非情になるのだ。